BELKIN®

nostromo



Benutzerhandbuch

F8GFPC100

Inhaltsverzeichnis

EINLEITUNG

Willkommen!
Wir beglückwünschen Sie zum Kauf dieses Nostromo n52 SpeedPads. Mit dem Nostromo sichern Sie sich ein Stück Überlegenheit. Neben allen Vorzügen seines vielgerühmten Vorgängers bietet der n50 moderne Funktionen, die Ihren Vorsprung in praktisch jeder Anwendung vergrößern können. Die Funktionen von Tastatur und Gamepad werden in einem kompakten, benutzerfreundlichen Gerät zusammengefasst, und mit den zusätzlichen Tools passen Sie die Bedienung an Ihre Lieblingsspiele an. Unter belkin.com finden Sie weiteres Zubehör für Ihr Nostromo Spielarsenal und können sich einen Überblick über unser umfangreiches PC-Zubehör verschaffen.

Das Nostromo SpeedPad n52 ist ein benutzerfreundlicher, Plug-and-Play-fähiger Controller, der mit der Array-Programmierungssoftware (und ohne sie) intuitiv eingerichtet werden kann.

Sie können den n52 zwar im Lieferzustand als HID-Tastatur mit Radmaus anschließen; es wird jedoch empfohlen, den n52-Treiber zu installieren.

Durch die Installation der Nostromo Array-Programmierungssoftware wird Ihr n50 flexibler; zusätzlich erhalten Sie bis zu 104 programmierbare Funktionen. Sie können alle Nostromo Gamecontroller für jedes Spiel individuell einstellen.

Merkmale
- 14 programmierbare Tastatur-Tasten
- 2 programmierbare Daumentasten
- Mausrad
- Programmierbares Richtungsfeld mit 8 Richtungen
- Einstellbare und abnehmbare Auflage für die linke Hand
- Stabile Basis mit integriertem Metallgewicht und Gummimatte

Systemanforderungen
- USB-Schnittstelle
- CD-ROM- oder DVD-Laufwerk
- Windows® 98, 2000, Me oder XP
  Pentium® 233 MHz oder kompatibler Prozessor sowie 32 MB Arbeitsspeicher
  - 30 MB freier Festplattenspeicher
  -DirectX®kompatible Grafikkarte
- Mac OS® 9.04 oder höher oder Mac OS X v10.1.2 oder höher
  - 102 MB freier Festplattenspeicher unter Mac OS X
  - 10 MB freier Festplattenspeicher unter Mac OS 9

INSTALLIEREN DER SOFTWARE

Wichtige Hinweise:
Wenn Sie den n52-Treiber installieren möchten, dürfen Sie den SpeedPad erst nach der Installation an den Computer anschließen. Wenn Sie den n52-Treiber nicht installieren möchten, fahren Sie fort, wie unter "Verwenden des SpeedPad als HID-Standardschnittstelle" am Ende des Handbuchs beschrieben.

Wenn bereits ein Treiber für einen Nostromo Game-Controller installiert ist, müssen Sie den alten Treiber deinstallieren, bevor Sie mit der Installation fortfahren.

1. Legen Sie die Nostromo Array-Software-CD in Ihr CD-ROM- oder DVD-Laufwerk ein.

2. Die Software wird automatisch geladen. Klicken Sie andernfalls auf die Schaltfläche Start, und wählen Sie Ausführen. Klicken Sie auf Durchsuchen, und wählen Sie Ihr CD-ROM-Laufwerk aus. Wählen Sie die Datei setup.exe, und klicken Sie auf OK.

3. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Software zu installieren.

4. Klicken Sie nach der Installation auf Beenden. Schließen Sie den n52 an einen verfügbaren USB-Anschluss Ihres Computers an.

5. Drücken Sie nach der Installation die Maustaste, um zu überprüfen, ob die Installation erfolgreich war, wie unter "Überprüfen der Installation" beschrieben.

Überprüfen der Installation

1. Sie müssen im Geräte-Manager überprüfen, ob die Installation erfolgreich verlaufen ist.

2. Öffnen Sie den Geräte-Manager, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Arbeitsplatz klicken und dann die Option Eigenschaften wählen. Klicken Sie dann auf Hardware und die Schaltfläche Geräte-Manager.

3. Überprüfen Sie, ob der Geräte-Manager folgende Listeneinträge anzeigt:
  a) unter Eingabegeräte die beiden neuen Einträge "Nostromo n52 HID SpeedPad 2.0" und "Nostromo n52 HID SpeedPad 2.0 Mouse Wheel".
  b) unter Tastaturen den neuen Eintrag "HID-Tastatur" (oder "HID Keyboard Device")
  c) unter "Mäuse und andere Zeigegeräte" den Eintrag "HID-konforme Maus" (oder "HID-Compliant Mouse").

4. Wenn Sie festgestellt haben, dass die Installation erfolgreich war, können Sie mit den Anweisungen unter "Zuweisen von Profilen zu Spielen mit dem Profilsatz-Manager" oder "Erstellen von Profilen" fortfahren.

Zuweisen von Profilen zu Spielen mit dem Profilsatz-Manager

In der Nostromo Array-Programmierungssoftware sind bereits fertige Profile enthalten. Zusätzliche Profile können Sie von unserer Website unter www.belkin.com/nostromo herunterladen. Wenn Sie eigene Profile bereitstellen möchten, senden Sie sie bitte als Anhang einer E-Mail an nostromoprofiles@belkin.com. Da vorgefertigte Profile von anderen Spielern stammen, kann es vorkommen, dass Ihnen das enthaltene Tastenlayout nicht zusagt. Es wird empfohlen, dass Sie stets eigene Profile erstellen, damit sich der n52 genau nach Ihren Wünschen für das Spiel verhält. Bitte beachten Sie die Hinweise zur Erstellung eigener Profile im Abschnitt "Erstellen von Profilen", bevor Sie mit den nächsten Schritten fortfahren.

1. Stellen Sie sicher, dass der n52 an Ihrem Computer angeschlossen ist.

2. Öffnen Sie den Profilsatz-Manager, indem Sie in der Task-Leiste, auf dem Desktop oder im Menü Start > Programme auf das Nostromo-Symbol klicken. Klicken Sie auf den Balken (links), der den angeschlossenen Controller darstellt. Wählen Sie die Option Load Profile (Profil laden), und wählen Sie dann das gewünschte Profil aus. Der Standardpfad für vorgefertigte Profile und Profile, die Sie von der Website herunterladen, lautet "C:\Programme\Belkin\Nostromo\Profiles\pre-built". Selbst erstellte Profile werden standardmäßig unter "Profiles" abgelegt.

3. Klicken Sie dann rechts im Fenster auf Browse (Durchsuchen), und wählen Sie die ausführbare Datei (.exe) des gewünschten Spiels aus. Am einfachsten lässt sich der Pfad ermitteln, indem Sie auf dem Desktop die Verknüpfung des Spiels auswählen. Wenn sich das betreffende Programmsymbol nicht auf dem Desktop befindet, suchen Sie es in dem Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben.

4. Weitere Informationen finden Sie im folgenden Abschnitt über die Nostromo Array-Programmierungssoftware.

Software zur Nostromo Array-Programmierung

Einleitung
Die Nostromo Array-Programmierungssoftware bietet eine Reihe von Optionen, die für mehr Spaß beim Spielen mit dem Nostromo n52 SpeedPad sorgen.

Die Nostromo Array-Programmierungssoftware macht eine Reihe zusätzlicher Funktionen verfügbar. Zum Beispiel können Sie die Tastenzuordnung Ihres Controller jederzeit verändern und an das Spiel anpassen, das Sie gerade spielen möchten.

Die Nostromo Array-Programmierungssoftware besteht aus zwei Hauptkomponenten:

- Mit dem Profileditor erstellen und bearbeiten Sie Profile. Als Profil wird ein Satz von Tasten-, Maus- und Controllerfunktionen bezeichnet, der gespeichert und bestimmten Spielen zugewiesen werden kann.

- Der Profilsatz-Manager verknüpft das Profil mit einem bestimmten Programm. Es kann automatisch oder manuell zusammen mit dem Programm aufgerufen werden. Außerdem können Sie im Profilsatz-Manager ein Standardprofil festlegen, das bei allen Programmen ohne eigenes Profil gestartet wird.

Mit Hilfe dieser Software können Sie:
- Eigene Profile erstellen und speichern

- Profile per Internet herunter- oder hochfladen

- Profile für Ihre Lieblingsanwendungen festlegen, so dass sie bei jedem Programmstart geladen werden

- Standardprofile festlegen, die bei allen Anwendungen ohne festgelegtes Profil gestartet werden

Tasten und Radfunktionen auf fünf verschiedene Arten zuordnen oder programmieren
- n52-Tasten den entsprechenden Tasten Ihrer Tastatur zuordnen

- Tasten und Mausrad anderen Controller-ID-Tasten zuordnen (bei Spielen, die Controller erkennen und ihnen eine bestimmte Tastenzuordnung zuweisen)

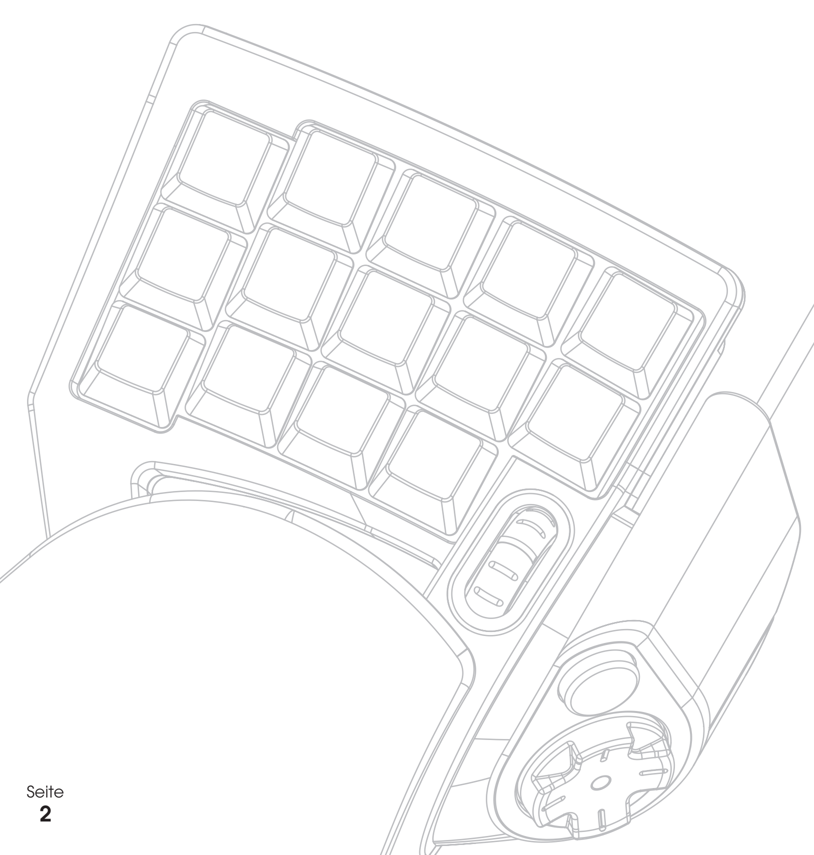
- Tasten und Mausradfunktionen Makros zuordnen

- Tasten oder Mausradfunktionen als Mausklick festlegen (linke, mittlere oder rechte Maustaste)

- Tasten und Mausrad einem bestimmten Umschaltmodus zuordnen

Drei Umschaltebenen nutzen
Mit der roten, der grünen, der blauen und der normalen Umschaltebene können Sie jede der anderen Tasten mit vier verschiedenen Funktionen belegen. Hierzu haben Sie mehrere Möglichkeiten.
- Mit der Kreis-Ebenenfunktion können Sie mit einer Taste oder einer Mausradrichtung alle Umschaltebenen durchgehen
- Sie können getrennte Tasten für die Ebenen Rot, Grün und Blau festlegen Sie können eine Umschalttaste festlegen (die das Spiel auf der gewählten Umschaltebene hält, bis die Taste abermals gedrückt wird) oder eine Momenttaste (die die Umschaltebene nur solange hält, wie die Taste gedrückt wird)

Hinweis: Wenn die Umschaltebene nicht aktiv ist, kehrt das Spiel auf die normale Ebene zurück.



Erstellen von Profilen

Profileditor
Mit dem Profileditor erstellen und bearbeiten Sie Profile. Als Profil wird ein Satz von Tastenzuordnungen bezeichnet, der gespeichert werden kann.

Sie können zum Beispiele folgende Aktionsarten programmieren:

Einzeltaste: Die jeweilige Controllertaste übernimmt die Funktion einer Taste auf der Tastatur.

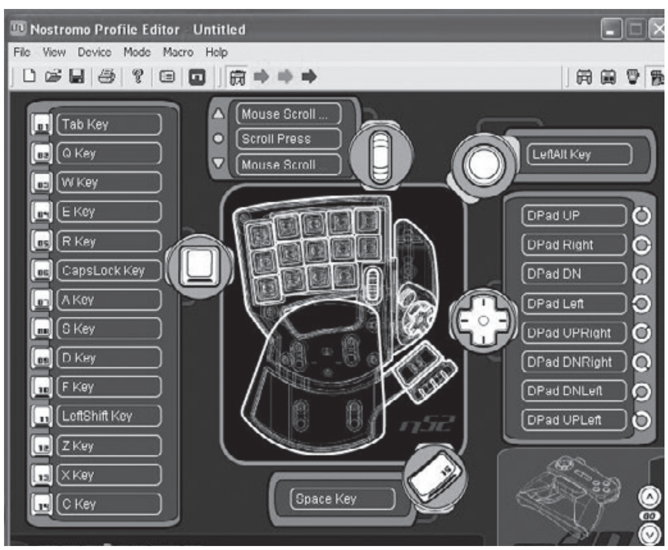
Makros: Sie zeichnen eine Reihe von Tasten- und Maustastenbetätigungen sowie Joystick-Ereignissen (wie Achsensteuerung, Standardrichtungsfelder und Joystick-Tastenbetätigung) auf, die später beim Drücken der Controller-Taste abgespielt wird.

Direkteingabe-Achse, Achsensteuerungen: Sie weisen die Tasten des Gamecontrollers den Direkteingabebefehlen des Spiels zu.
Hinweis: Dies bietet sich bei Spielen an, die Gamecontroller unterstützen, wenn Sie auf die voreingestellte Konfiguration zurückgreifen möchten.

Vier Umschaltebenen: Durch die drei Umschalttasten für jeden Gamecontroller kann jede Taste mit vier Funktionen belegt werden.

Maus: Sie können den Gamecontroller als Maus (Mausklick oder Mausradbewegung) programmieren.

Hauptfenster des Profileditors
Untenstehende Abbildung zeigt den Profileditor für das Nostromo n52 SpeedPad.



Das Hauptfenster enthält die folgenden Elemente:
Geräteansichten: Sie wissen immer, welche Tasten programmiert werden.

Menüleiste und Symbolleiste
Ebenenleiste: Sie ermöglicht die Wahl zwischen der normalen, roten, grünen und blauen Umschaltebene.

Controllerauswahl: Wenn Sie mehrere Nostromo-Controller besitzen, können Sie beim Programmieren einfach zwischen den verschiedenen Controllern umschalten.

Zuweisungswahlpunkte: Die Schaltflächen oder Achsenkennungen (zum Beispiel Button 01), auf die Sie klicken, um die Programmierfenster zu öffnen.

Erstellen eines Profils
In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Sie mit dem Profileditor ein Profil erstellen. Im allgemeinen besteht die Profilerstellung aus den folgenden Funktionen: der Zuordnung von Einzeltasten, der Makroerstellung, dem Festlegen von Mausfunktionen, dem Programmieren der Bedienfunktion (Direkteingabe) und dem Festlegen von Umschaltmodi.

Klicken Sie zuerst auf Start > Programme > Nostromo > Profile Editor. Dadurch öffnen Sie das Hauptfenster des Profileditors.

Umprogrammieren der Tastenzuordnungen
1. Klicken Sie auf den Zuweisungspunkt neben Button 01 (der standardmäßig mit “Tab” beschriftet ist).

2. Wählen Sie die Option Single Key (Einzeltaste) aus dem Popup-Menü. Dadurch wird das Fenster Single Key Assignment geöffnet. In diesem Fenster legen Sie die Taste der Tastatur fest, die einer Taste auf dem Nostromo Gamecontroller zugeordnet werden soll. Wenn eine Tastaturtaste einer Controller-Taste zugeordnet ist, können Sie die Controller-Taste anstelle der Tastatur drücken, um einen Vorgang auszulösen.

Bei Ihrer ersten Zuordnung sieht der Bildschirm folgendermaßen aus:



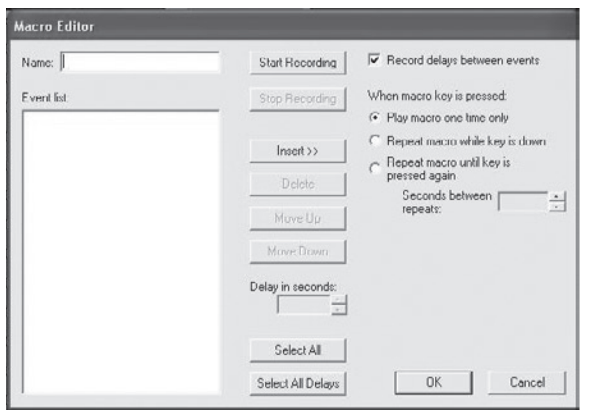
3. Drücken Sie jetzt eine Taste auf der Tastatur oder die Leertaste. Auf dem Bildschirm wird die Bezeichnung der gedrückten Taste angezeigt.

4. Zusätzlich erscheint im Bearbeitungsfenster in der Bildschirmmitte die hervorgehobene Tastenbezeichnung. Sie können die Standardbezeichnng beibehalten oder eine eigene Tastenbezeichnung eingeben, zum Beispiel “Feuer”.

5. Wenn Sie mit der aktuellen Konfiguration einverstanden sind, klicken Sie auf OK. Mit Abbrechen können Sie die Tastenzuordnung abbrechen. Sie können auch auf Record Key (Taste belegen) klicken, um eine andere Tastatur-Taste zu programmieren.

Hinweis: Wenn Sie eine andere Taste programmieren, wird die im Bearbeitungsfeld eingegebene Bezeichnung gelöscht.

Makro-Editor
Um eine Controller-Taste mit einem Makro zu belegen, wählen Sie einen anderen Zuweisungswahlpunkt aus, und wählen Sie New Macro (Neues Makro). Ein Makro besteht aus einer Kombination von Tasten, die eine bestimmte Funktion bewirkt. In vielen Spielen können Sie außerdem ein Makro erstellen, das mit einem Tastendruck Mitteilungen versendet (zum Beispiel "Gib mir Deckung" oder "Angriff!").



In diesem Fenster erstellen Sie Makros. Außerdem können Sie hier die Eigenschaften von aufgezeichneten Makros bearbeiten.

Ereignisfeld: Beim Aufzeichnen eines Makros werden die Tastenbetätigungen und die Pausen zwischen den Ereignissen im Feld Event (Ereignis) links auf dem Bildschirm aufgelistet.

Hinweis: Während der Aufzeichnung können Sie keine Joystick- oder Mausklickbefehle aufzeichnen. Sie können sie jedoch nach der Aufzeichnung aller Einzeltasten hinzufügen.

Start (Start): Beginnt die Aufzeichnung eines neuen Makros.

Stop (Stopp): Mit dieser Schaltfläche beenden Sie die Aufzeichnung des Makros.

Delay Adjust (Verzögerung einstellen): Mit dieser Option legen Sie die Dauer einer Pause in der Ereignisliste fest. Klicken Sie hierzu in der Ereignisliste auf die Pause, die Sie einstellen möchten, und stellen Sie die Dauer mit den abwärts und aufwärts gerichteten Pfeilschaltflächen oder den numerischen Tasten ein.

Record Delays Between Events (Pausen zwischen Ereignissen aufzeichnen): Mit dieser Option aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Aufzeichnung von Pausen. Makros ohne aufgezeichnete Pausen spielen die Ereignisse so schnell wie möglich ab. Der Abstand zwischen zwei Ereignissen beträgt dann ca. 10 Millisekunden. Standardmäßig ist diese Funktion aktiviert.

Unter "when macro key is pressed" (Wenn Makrotaste gedrückt wird) stehen drei Einstellungen zur Wahl:

1. Play macro only one time (Makro nur einmal abspielen). Diese Einstellung ist standardmäßig aktiviert. Wenn Sie die entsprechende Taste drücken oder gedrückt halten, wird das Makro nur einmal abgespielt. Um das Makro erneut abzuspielen, müssen Sie die Taste abermals drücken.
2. Repeat macro while key is down (Makro während Tastendruck wiederholen). Das Makro wird wiederholt, solange Sie die Taste gedrückt halten.
3. Repeat macro until key is pressed again (Makro wiederholen bis Taste gedrückt wird). Der Makrobefehl verhält sich wie ein Umschalter. Wenn Sie die Taste einmal drücken, werden die Makrobefehle wiederholt, bis Sie die Taste abermals drücken.

Repeat Delay Adjust (Wiederholungsrate einstellen): Mit dieser Option legen Sie die Wiederholgeschwindigkeit fest. Die nächste Tastengruppe dient zur Bearbeitung aufgezeichneter Makros.

Insert (Einfügen): Mit dieser Funktion fügen Sie Befehle ein, die bei der Aufzeichnung nicht erfasst wurden oder nicht zur Verfügung standen.
1. Delay (Pause): Hierdurch können Sie Pausen in das Makro einfügen. Standardmäßig haben eingefügte Pausen eine Länge von 0,05.
2. Keyboard (Tastatur): Hier können Sie dem Profil eine einzelne Taste hinzufügen.
3. Mouse Button (Maustaste): Hiermit können Sie dem Makro einen Mausklick mit der rechten, linken oder mittleren Maustaste hinzufügen.

Die nächsten sechs Funktionen sind Standardsteuerungen für Gamecontroller und können nur bei Spielen eingesetzt werden, in denen die entsprechenden Befehle zur Verfügung stehen.
1.Axis Up (Achse auf)
2. Axis Centered (Achse zentriert)
3. Axis Down (Achse ab)
4. D-pad (Richtungstasten)
5. Joystick (Joystick)
6. Throttle (Schubkontrolle)

Delete (Löschen): Entfernt alle Elemente aus dem Makro, die nicht benötigt werden. Klicken Sie auf das zu entfernende Element und dann auf Delete (Löschen).

Move Up (Nach oben): Wenn Sie einen Befehl nach oben verschieben möchten, wählen Sie ihn mit der Maus aus, und klicken Sie so oft auf Move up (Nach oben), bis er die gewünschte Position erreicht hat.

Move Down (Nach unten): Wenn Sie einen Befehl nach unten verschieben möchten, wählen Sie ihn mit der Maus aus, und klicken Sie so oft auf Move down (Nach unten), bis er die gewünschte Position erreicht hat.

Select All (Alle auswählen): Markiert die gesamte Ereignisliste.

Select All Delays (Alle Pausen auswählen): Mit dieser Funktion werden nur die aufgezeichneten Pausen in der Ereignisliste ausgewählt. Das ist sinnvoll, wenn Sie allen Pausen dieselbe Länge zuweisen möchten.

Erstellen von Makros

1. Geben Sie für das Makro einen neuen Namen in das Feld Name (oben) ein.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Start, um die Tastenbetätigungen aufzuzeichnen.

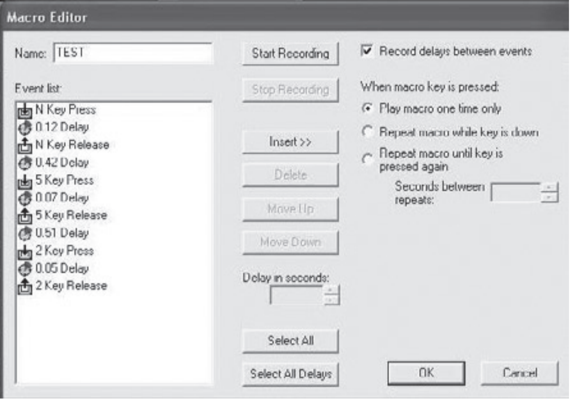
3. Drücken Sie auf der Tastatur die Tastenkombination, die das Makro enthalten soll. Dadurch legen Sie zum Beispiel eine Kombination aus Spielzügen fest, die das Makro zu einem längeren Spielzug zusammenfasst, oder einen Satz wie "Gib mir Deckung!", den Sie Ihrem Mitspieler zusenden können. Die Tastenbetätigungen werden im Ereignisfeld Event links im Makro-Editor aufgezeichnet.

4.Klicken Sie auf die Schaltfläche Stop, um die Aufzeichnung abzuschließen.

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche OK. Dadurch weisen Sie das Makro der entsprechenden Controller-Taste zu.

Denken Sie daran, dass Sie die Pause zwischen den einzelnen Tastenbetätigungen mit Delay Adjust einstellen können.

Sie können sogar die Verzögerung zwischen dem Ende des Makros und dem erneuten Start einstellen. Hierzu dient die Funktion Repeat Delay Adjust (Wiederholungsrate einstellen) unten im Fenster.



Weitere Zuordnungs- und Programmieroptionen

Zuordnen einer Direkteingabetaste zu einer Controller-Taste

1. Um eine Direkteingabetaste einer Taste auf dem Nostromo Gamecontroller zuzuordnen, klicken Sie auf den gewünschten Zuweisungspunkt, und wählen Sie DI Button (Direkteingabetaste). Dadurch wird das Fenster Direct Input (Direkteingabe) geöffnet.

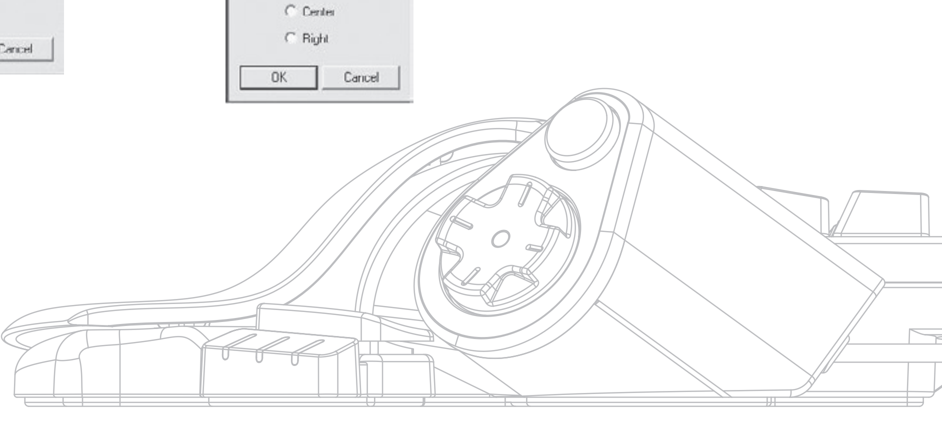
2. Wählen Sie die Direkteingabetaste, die Sie der ausgewählten Controller-Taste zuweisen möchten, aus dem Pulldown-Menü.

3. Wählen Sie OK, um die Tastenzuordnung zu bestätigen.

Zuordnen einer Direkteingabe-Achse zu einer Controller-Taste
Um eine Direkteingabe-Achse einer Taste auf dem Nostromo Gamecontroller zuzuordnen, klicken Sie auf den gewünschten Zuweisungspunkt, und wählen Sie DI Axis Up (Direkteingabe-Achse nach oben) oder DI Axis Down (Direkteingabe-Achse nach unten). Dadurch wird das Fenster Direct Input (Direkteingabe) geöffnet. Wählen Sie die Direkteingabe-Achse, die Sie der ausgewählten Controller-Taste zuweisen möchten, aus dem Pulldown-Menü. Wählen Sie OK, um die Tastenzuordnung zu bestätigen.

Hinweis: DI buttons (Direkteingabetasten) und DI Axis (Direkteingabe-Achse) können nur für Spiele und Programme genutzt werden, die Direkteingabe erkennen. Typischerweise ist dies bei Sportspielen und Flugsimulationen der Fall. Die meisten Schießspiele lassen standardmäßig keine Direkteingabefehle zu.

Zuordnen einer Maustaste zu einem Nostromo Gamecontroller
Um eine Maustaste einer Taste auf dem Nostromo Gamecontroller zuzuordnen, klicken Sie auf den gewünschten Zuweisungspunkt, und wählen Sie Mouse Button (Maustaste). Dadurch wird das Fenster Mouse Button (Maustaste) geöffnet. Um die linke, mittlere oder rechte Maustaste zuzordnen, wählen Sie den entsprechenden Kreis aus. Wählen Sie OK, um die Tastenzuordnung zu bestätigen.



Umschaltebenen
Mit der Nostromo Array-Programmierungssoftware können Sie drei Umschaltebenen programmieren, die mit den Farben Rot, Grün und Blau verbunden sind. Dadurch können Sie jeder Taste mehrere Funktionen zuweisen. Sie können entweder jeder Umschaltebene eine eigene Taste zuweisen oder eine Taste festlegen, mit der Sie die verschiedenen Ebenen nacheinander durchlaufen. Mit der Durchlauffunktion können Sie jeder Ebene zwei zusätzliche Tasten zuweisen. Sie macht sechs Tasten frei.

- Um Umschaltebenen zu programmieren, müssen Sie eine Taste für den Ebenen-Durchlaufbefehl bereitstellen oder jeder Ebene eine eigene Taste zuordnen. Die jeweiligen Tasten werden auf allen Umschaltebenen als Umschalttasten verwendet und können daher nicht mit einer Funktion versehen werden.

- Um eine Taste als Umschalttaste zu verwenden, klicken Sie auf die entsprechende Tastenschaltfläche, und wählen Sie die Option Red Shift Key (Umschalttaste rot), Green Shift Key (Umschalttaste grün), Blue Shift Key (Umschalttaste blau) oder Cycle Shift (Ebenendurchlauf). Für die Ebenen Rot, Grün und Blau können Sie entweder Momentary (Momentschaltung) oder Toggle (Umschalter) auswählen.

- Wenn Sie Momentary (Momentschaltung) wählen, bleibt die Umschaltfunktion nur solange aktiv, wie Sie die Taste gedrückt halten. Wenn Sie Toggle (Umschalter) wählen, schalten Sie mit der Taste dauerhaft in die Umschaltebene um. Der Controller bleibt auf der Umschaltebene, bis Sie die Taste noch einmal drücken.

- Nach dem Programmieren der Umschalttaste müssen Sie in das entsprechende Umschaltfenster wechseln und dort die Funktionen für diese Ebene zuordnen.

- Sie können verschiedene Umschaltfenster öffnen, indem Sie auf den roten, grünen und blauen Pfeil in der Symbolleiste oben im Fenster klicken. Mit der Schaltfläche SpeedPad kehren Sie zum ursprünglichen Fenster zurück.

- In den verschiedenen Umschaltfenstern können Sie auf die gleiche Weise Tasten zuordnen, Makros erstellen und Achsen neu programmieren wie auf der Ausgangsebene.

- Mit diesen Umschaltebenen können Sie den Funktionsumfang der Nostromo-Gamecontroller vervierfachen. Sie können blitzschnell auf Spielefunktionen zugreifen und legen selbst fest, welche Tasten Ihres Nostromo Gamecontrollers als Umschalttasten dienen sollen.

- Speichern Sie Ihre Arbeit.

Hinweis: Sie sollten Ihre Profile stets mit dem Befehl File > Save As (Datei > Speichern unter) speichern. Dadurch vermeiden Sie ein versehentliches Überschreiben von Profilen, die Sie in einem anderen Spiel einsetzen. Damit bleiben die verschiedenen Profile erhalten.

Profile signieren und gemeinsam nutzen

In der Symbolleiste des Profileditors finden Sie zwischen der Fragezeichenschaltfläche und der Schaltfläche Loadout Manager (Profilsatz-Manager) die Schaltfläche Contact Info (Kontaktinformationen). Mit dieser Schaltfläche öffnen Sie das folgende Fenster:



Wenn Sie das Fenster ausfüllen, erstellen Sie eine Art Namensschild für das Profil. Sie können sich als Profilautor eintragen, Anmerkungen schreiben, Ihre E-Mail-Adresse für die Nostromo-Community angeben usw.

Nach dem Speichern und Kennzeichnen des Profils können Sie es als Anhang einer E-Mail an das Belkin Nostromo-Team (nostromoprofiles@belkin.com) senden, um es auf der Belkin-Website zu veröffentlichen. Dadurch stellen Sie Ihr individuelles Profil bzw. die Profilsatzdatei anderen Benutzern des Nostromo-Gamecontrollers weltweit zur Verfügung.

Wenn Sie mit der Erstellung oder Bearbeitung Ihrer Profile fertig sind, klicken Sie in der Symbolleiste auf das Menü File (Datei), und klicken Sie auf Save (Speichern). Der Standardname ist "Untitled" (Ohne Benennung). Weisen dem Profil einen kennzeichnenden Namen zu (damit Sie es beim nächsten Mal wiederfinden), und klicken Sie auf OK.

Ihr Profil wird im Ordner C:\Programme\Belkin\Nostromo\Profiles gespeichert. Wenn Sie das Programm nicht im Pfad C:\Programme\Belkin\Nostromo installiert haben,
wird das Profil im Ordner (Installationsverzeichnis)\Profiles gespeichert.

Herauf- und Herunterladen von Profilen
Wir würden uns sehr freuen, wenn Sie alle erstellten Profile für die Profilliste auf www.belkin.com zur Verfügung stellen. Um ein eigenes Profil bereitzustellen, senden Sie es bitte als Anhang einer E-Mail an nostromoprofiles@belkin.com.

Wenn Sie Profile herunterladen möchten, öffnen Sie die Website www.belkin.com/nostromo, und klicken Sie auf Downloads (Herunterladen).

Verwenden des Profilsatz-Managers

Mit dem Profilsatz-Manager programmieren Sie die Profile für die Gamecontroller. Er kann wahlweise im manuellen oder im automatischen Modus verwendet werden.

Ein Profilsatz besteht aus mehreren Profilen, die den Nostromo Gamecontrollern in Ihrem System (je ein Profil pro Controller) und einem bestimmten Spiel (oder einer anderen Anwendung) zugeordnet sind. Sobald Sie das Spiel laden, lädt der Profilsatz-Manager automatisch die Profile, die Sie eingerichtet haben. Dadurch können Sie auf bequeme Weise Profile erstellen, die den einzelnen Spielen zugeordnet bleiben. Das System lädt für jedes Spiel automatisch die passenden Profile.

Profilsätze werden mit dem Profilsatz-Manager erstellt. Sie ordnen jedem Controller ein Profil zu und wählen ein Spiel für den Profilsatz aus.

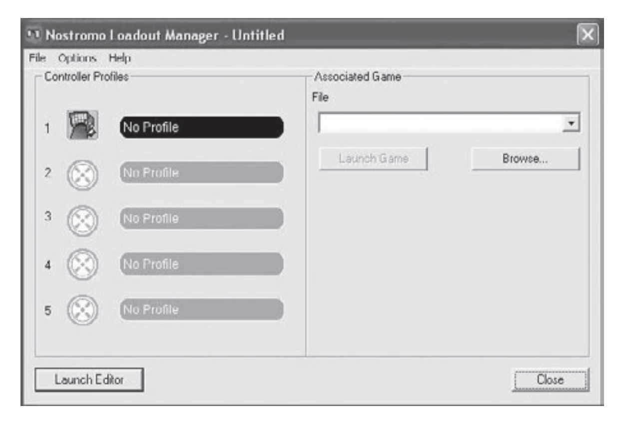
Manual Mode (Manueller Modus): die einfachste Möglichkeit für die Arbeit mit dem Profilsatz-Manager. In diesem Modus können Sie die Profile für die Controller direkt auswählen. Sie öffnen einfach das Aktivierungsfenster und wählen ein Profil für jeden gezeigten Controller aus.

Automatic Mode (Automatischer Modus): Im automatischen Modus richten Sie einen Profilsatz für das jeweilige Spiel ein. Der Profilsatz-Manager wartet dann, bis das betreffende Spiel gestartet wird. Wird es gestartet, lädt er alle Profile, die zum Profilsatz des Spiels gehören.

Die Konfigurierung des automatischen Modus ist ziemlich komplex. Aber ist die Konfigurierung erst einmal geschafft, müssen Sie sich nicht mehr damit befassen. Starten Sie einfach das gewünschte Spiel. Der Profilsatz-Manager sorgt dafür, dass die Controller auf die gewünschte Weise konfiguriert werden.

Laden des soeben erstellten Profils
Nach der Erstellung eines Profils müssen Sie es im Profilsatz-Manager für ein Spiel aktivieren. Wählen Sie hierzu einfach den Controller, das Profil und die ausführbare Datei des Spiels aus. Dann können Sie das Spiel im Profilsatz-Manager öffnen.

Öffnen des Profilsatz-Managers



Wird der Profilsatz-Manager gerade ausgeführt, erscheint in der Taskleiste unten auf dem Desktop auf der rechten Seite ein Symbol:

Wird er nicht ausgeführt, können Sie ihn aus dem Start-Menü aufrufen: Start > Programme > Nostromo > Loadout Manager.

- Suchen Sie den Controller, dessen Profil geladen werden soll, in der gezeigten Liste. Wenn Sie über mehrere Controller-Typen verfügen und nicht genau wissen, zu welchen Controllern die Listeneinträge auf dem Bildschirm gehören, drücken Sie einfach einige Tasten auf dem Controller. Das entsprechende Controller-Bild wird dann hervorgehoben.

- Klicken Sie auf die Profilschaltfläche des Controllers. Wählen Sie Load Profile… (Profil laden) aus dem Menü. Dadurch wird das Dateiauswahlfenster geöffnet.

- Suchen Sie das gewünschte Profil, wählen Sie es aus, und klicken Sie auf OK.

- Klicken Sie rechts im Profilsatz-Manager auf Durchsuchen, um die ausführbare Datei (.exe) des Spiels auszuwählen, das Sie spielen möchten. Sie können hierzu die Verknüpfung zum Spiel auf dem Desktop auswählen, soweit vorhanden. Andernfalls finden Sie die Datei im Verzeichnis, in dem Sie das Spiel installiert haben.

- Sobald Sie Programs.exe (oder die ausführbare Datei) gewählte haben, können Sie entweder auf Launch Game (Spiel starten) klicken oder File > Save as (Datei > Speichern unter) wählen, um sie zu benennen. Speichern Sie den Profilsatz, der später im automatischen Modus verwendet werden soll.

- Wenn Sie sich für den automatischen Modus entscheiden, müssen Sie mit dem Befehl Option oben links im Editor von Automatic (Automatisch) nach Manual (Manuell) wechseln.

Unter Options (Optionen) stehen Ihnen verschiedene Funktionen zur Verfügung.

- Automatic Mode (Automatischer Modus): Ruft das Profil automatisch auf, wenn das entsprechende Programm geöffnet wird.

- Manual Mode (Manueller Modus): Wenn Sie diese Option wählen, müssen Sie das Profil jedesmal im Profilsatz-Manager starten.

- Set as default loadout (Als Standard-Profilsatz festlegen): Sie können ein Profil festlegen, das bei jeder Anwendung gestartet wird, der noch keine eigenes Profil zugewiesen wurde.

- Clear default loadout (Standard-Profilsatz löschen): Hierdurch werden alle aktiven Standard-Profilsätze aus dem System entfernt.

- Run on system start (Beim Systemstart ausführen): Wenn Sie diese Funktion deaktivieren, wird der Profilsatz-Manager beim Systemstart nicht geladen.

Fehlerbehebung

Wenn ich das Spiel mit dem Profilsatz-Manager starte, reagiert das n52 SpeedPad nicht, bzw. ich kann das Spiel nicht steuern.

- Überprüfen Sie den Status im Fenster Gamecontroller der Systemsteuerung. Klicken Sie hierzu auf Start > Systemsteuerung > Gamecontroller. Überprüfen Sie, ob der Controller, wie erforderlich, im Fenster Gamecontroller aufgelistet und ob als Status OK angegeben wird.

- Achten Sie darauf, dass in den Optionen des Spiels die Tastatur als Standard-Controller eingestellt sein muss.

- Überprüfen Sie, ob das Controller-Kabel richtig angeschlossen ist.

- Stellen Sie sicher, dass im Fenster Systemsteuerung > Gamecontroller der Name des Nostromo-Controllers und der Status OK angezeigt wird. Erscheint diese Zeile nicht, oder wird nicht verbunden angezeigt, stöpseln Sie den Controller aus, und deinstallieren Sie die Software und die Treiber. Starten Sie dann das System erneut, installieren Sie die Software, und schließen Sie den Controller an.

- Überprüfen Sie die festgelegten Tastenzuweisungen

Nach der Verwendung des Profilsatz-Managers reagiert Windows so, als würde ich eine Taste auf der Tastatur gedrückt halten.

Die Tastenfunktionen entsprechen nicht den Vorgaben, die ich im Profil gemacht habe.

- Überprüfen Sie, ob die ursprünglichen Tastenzuordnungen in den Optionen des Spiels geändert wurden. Ist dies der Fall, wirkt sich das auch auf Ihr Profil aus, da die Profilfunktionen auf den Tastaturfunktionen beruhen.

Unter Windows 2000 werden die Nostromo-Treiber nicht geladen, und der Controller wird nur als HID-Gerät erkannt.

- Entfernen Sie den Controller.

- Deinstallieren Sie die gesamte Nostromo-Software einschließlich der Gerätetreiber.

- Starten Sie Ihren Computer neu.

- Schließen Sie den gewünschten Nostromo Gamecontroller an. Installieren Sie das Gerät zunächst ohne die Nostromo Software-CD-ROM.

- Lassen Sie den Controller angeschlossen, und installieren Sie die Software-Schnittstelle und die Treiber von der CD-ROM.

Das Spiel stürzt ab.

- Starten Sie Ihren Computer neu.

Der n52 wird in der Windows Systemsteuerung nicht angezeigt.

- Entfernen Sie den n52, und deinstallieren Sie die Software einschließlich der Treiber. Starten Sie dann das System erneut, installieren Sie die Software, und schließen Sie das SpeedPad an. Wenn Sie Windows 2000 verwenden, muss zuerst der n52 angeschlossen werden.

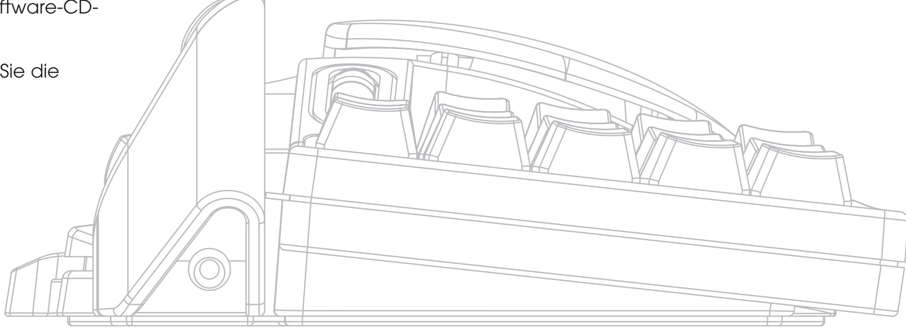
Wenn es weiterhin zu Problemen kommt, wenden Sie sich bitte unter den auf dem Rückumschlag angegebenen Nummern an den Technischen Support von Belkin. Überprüfen Sie jedoch zunächst, ob das Problem mit dem Nostromo Gamecontroller und der Nostromo Array-Programmierungssoftware oder mit dem Spiel zusammenhängt, das Sie spielen. Bei Problemen mit dem Spiel wenden Sie sich bitte direkt an den Spielehersteller.

Verwenden des SpeedPad als HID-Standardschnittstelle

Wenn Sie sich gegen die Software-Installation entscheiden oder einem Spiel kein Profil zuweisen, gelten für den n52 die folgenden Standard-Tastenzuweisungen:

1. Tab — D-pad (Richtungstasten) entspricht den Pfeiltasten auf der Tastatur.
2. Q — Das Daumenfeld entspricht der Leertaste.
3. W — Die Daumentaste entspricht der ALT-Taste.
4. E
5. R
6. CAPS LOCK
7. A
8. S
9. D
10. F
11. Umschalt
12. Z
13. X
14. C
15. Standardmäßig verhält sich das Mausrad wie ein Standard-Mausrad mit der Funktion einer dritten Maustaste.

Diese Konfiguration funktioniert mit dem Standard-Tastaturlayout der meisten Schießspiele gut zusammen.



HANDBUCH FÜR MAC-®BENUTZER

AUSWAHL EINER ANWENDUNG

Die Software lädt ein Profil aufgrund der Einstellungen und der aktuell ausgeführten Anwendung. Wenn für die aktuelle Anwendung kein Profil vorhanden ist, greift die Software auf das Profil Global Settings (Allgemeine Einstellungen) zurück. Das Profil Global Settings gilt für alle Anwendungen, denen kein eigenes Profil zugewiesen ist.

Profile
Ein Profil ist ein zugewiesener Satz von Tastenbetätigungen, mit denen unterschiedliche Aktionen ausgeführt werden. Sie können zum Beispiele folgende Aktionsarten programmieren:

- Einzeltaste: Die jeweilige Controllertaste übernimmt die Funktion einer Taste auf der Tastatur.
- Makros: Sie zeichnen eine Reihe von Tastenbetätigungen auf, die später beim Drücken der Controller-Taste abgespielt wird.
- Drei Umschaltmodi: Dem Controller können drei Umschalttasten zugewiesen werden, so dass für alle anderen Tasten jeweils vier Funktionen programmiert werden können.
- Maus: Der Gamecontroller kann zur Ausführung von Mausklicks programmiert werden.

Eine praktische Anleitung zur Profilerstellung finden Sie im Abschnitt "Kurzlehrgang". Eine Beschreibung der Schnittstelle und ihrer Funktionen finden Sie im Abschnitt "Benutzeroberfläche".

Kurzlehrgang

Erstellen eines einfachen Profils
Im Folgenden werden Sie durch ein einfaches Anwendungsbeispiel für die Profilerstellung mit der Nostromo Array-Programmierungssoftware (NAPS) geführt.

Hinweis: In diesem Beispiel werden nicht alle Software-Optionen behandelt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Hauptfenster".
Hinweis: Alle Bildschirmabbildungen wurden der Mac OS X-Version der Software entnommen. Unter Mac OS 9 wird dieselbe Oberfläche verwendet; ebenso befinden sich die Steuerungen an derselben Position.

Starten Sie die Nostromo Array-Programmierungssoftware.
Unter Mac OS X finden Sie die Software im Anwendungsverzeichnis, unter Mac OS 9 in den Systemvoreinstellungen. Dadurch wird der NAPS-Hauptbildschirm geöffnet.

Wählen Sie eine Anwendung aus
Im Popup-Menü Target (Ziel) wird festgelegt, welche Profile für welche Anwendung gelten.
1. Wählen Sie im Menü Target (Ziel) die Option New Settings… (Neue Einstellungen...). In einem Dialogfeld werden Sie aufgefordert, die Basiseinstellung festzulegen.
2. Wählen Sie Create Empty Settings (Leere Einstellungen erstellen), um mit einem leeren Profil zu beginnen.

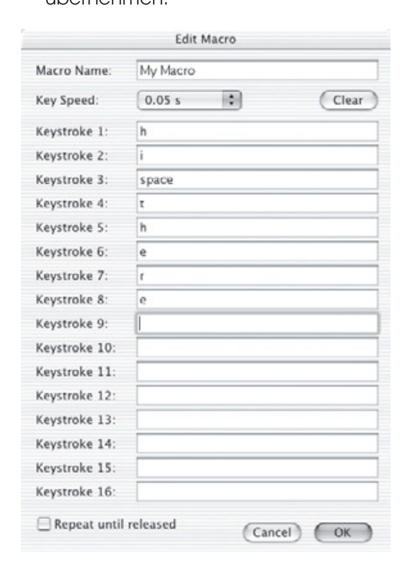


Das Nostromo Array Panel öffnet eine Standard-Dateiauswahl. Wählen Sie unter Mac OS X im Anwendungsordner TextEdit aus. Wählen Sie unter Mac OS 9 SimpleText aus.

Zuweisen eines einzelnen Tastenereignisses
1. Klicken Sie auf den Zuweisungspunkt Button 01 der drücken Sie auf dem Controller die Taste 01. Dadurch wird das Popup-Menü Trigger in Button 01 umgewandelt. Im Popup-Menü Trigger wird angezeigt, welcher Controller-Taste die Aktion zugewiesen wird.
2. Das Popup-Menü Action (Aktion) ist standardmäßig auf Type Keystroke (Taste eingeben) gesetzt. Das heißt, dass der Controller das Drücken einer Tastaturtaste simulieren soll, wenn die unter Trigger angeführte Steuerung betätigt wird. Das ist richtig.
3. Klicken Sie auf den Bereich Keystroke (Tastendruck). In den Systemvoreinstellungen wird das Feld markiert und das System wartet auf eine Tastenbetätigung. Drücken Sie die Taste a.
4. Im Popup-Menü Frequency (Frequenz) wird das Verhalten der Taste bestimmt. Der Standard ist Hold Down (Gedrückt halten). Das bedeutet, dass die Taste so lange gedrückt gehalten wird, wie Sie die Controller-Taste gedrückt halten. Das ist richtig.

Zuweisen von Makros
Ein Makro ist eine Reihe von Tastenbetätigungen, die abgespielt werden, sobald die entsprechende Controller-Taste gedrückt wird.
1. Klicken Sie auf den Zuweisungspunkt Button 02 oder die Taste 02 auf dem Controller. Dadurch wird das Popup-Menü Trigger in Button 02 umgewandelt.
2. Wählen Sie im Popup-Menü Action (Aktion) die Option Run Macro (Makro ausführen).
3. Wählen Sie im Popup-Menü Macro (Makro) die Option New Macro… (Neues Makro...). Dadurch wird das Dialogfeld Edit Macro (Makro bearbeiten) geöffnet.
4. Geben Sie "Mein Makro" als Namen für dieses Makro ein.
5. Wechseln Sie mit der Tabulatortaste zum ersten Tasten-Bearbeitungsfeld (Keystroke).
6. Geben Sie "Hallo" ein. Diese Tasten werden in die verschiedenen Tasten-Eingabefelder eingetragen. Wenn Sie sich vertippt haben, klicken Sie auf die Schaltfläche Clear (Löschen) und versuchen Sie es erneut.

7. In allen anderen Steuerungen entsprechen die Standardwerte unseren Vorstellungen. Wählen Sie OK um diesen Makro zu übernehmen.



Testen des Profils
Die Zuweisungspunkte, denen Sie Aktionen zugewiesen haben, sind jetzt mit einer Beschreibung der jeweiligen Aktionen versehen, die von den Tasten ausgelöst werden. Sie haben die Taste a der Gamecontroller-Taste 01 und das Makro "Mein Makro" der Gamecontroller-Taste 02 zugewiesen.

Starten Sie die Anwendung, die mit diesem Profil verknüpft ist. Unter Mac OS X ist dies TextEdit, unter Mac OS 9 SimpleText.

Drücken Sie auf dem n52 die Taste 01. Wie Sie sehen, wird im Editor ein "a" angezeigt. Halten Sie die Taste 01 gedrückt. Das "a" wird wiederholt eingegeben, ebenso wie bei einer gedrückt gehaltenen Taste auf der Tastatur.

Drücken Sie auf dem n53 die Taste 02. Im Fenster erscheint jetzt die Eingabe "Hallo", da das entsprechende Makro ausgeführt wird.

Erstellen eines globalen Profils
Wenn Sie eine Anwendung ausführen, der noch kein Profil zugewiesen ist, wird das Profil Global Settings (Allgemeine Einstellungen) verwendet. In dieser Einführung wird die Erstellung eines solchen globalen Profils beschrieben. Für das Kapitel "Globales Profil" wird vorausgesetzt, dass Sie den Kurzlehrgang "Erstellen eines einfachen Profils" vollständig absolviert haben.

Wählen Sie Global Settings (Allgemeine Einstellungen).
Wechseln Sie im Popup-Menü Target (Ziel) zu Global Settings (Allgemeine Einstellungen).

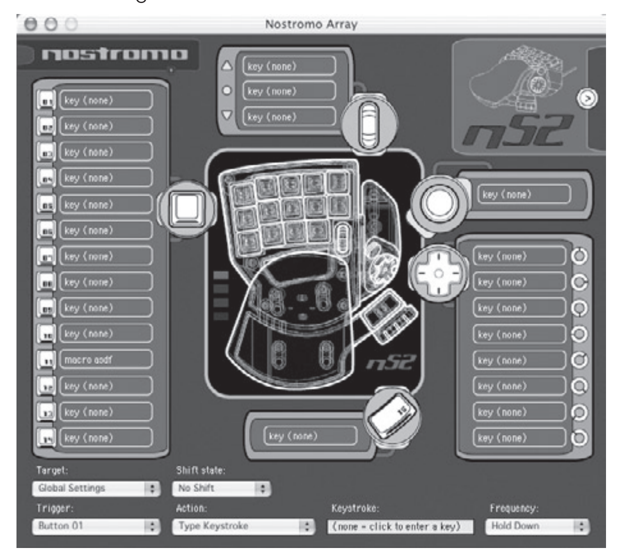
Legen Sie die Steuerungen fest
Weisen Sie der Controller-Taste 01 die Taste "b" zu wie erlernt. Weisen Sie der Controller-Taste 02 wie erlernt ein Makro zu, das den Text "Guten Morgen" eingibt.

Testen Sie das globale Profil
Öffnen Sie eine Anwendung, der Sie noch kein bestimmtes Profil zugewiesen haben. Betätigen Sie die Controller-Tasten 01 und 02. Es werden die Einstellungen Ihres globalen Profils verwendet. Öffnen Sie die Anwendung, der Sie ein eigenes Profil zugewiesen haben, also SimpleText unter Mac OS 9 oder TextEdit unter Mac OS X. Betätigen Sie die Controller-Tasten 01 und 02. Es werden die Einstellungen Ihres anwendungsspezifischen Profils verwendet.

Benutzeroberfläche

Hauptfenster
Das Nostromo Array Voreinstellungs-Panel dient zur Erstellung einer Profils für einen Nostromo Gamecontroller und zum Zuweisen der Profile zu Anwendungen.

Oben im Fenster werden der Controller und Zuweisungspunkte für jede zuweisbare Steuerung angezeigt. Im unteren Fensterbereich finden Sie die Zuweisungsfunktionen.



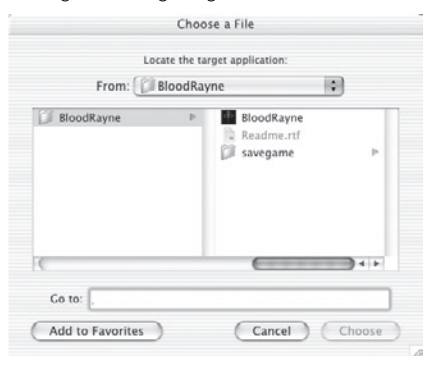
Zuweisungspunkt
Als Zuweisungspunkte werden die verschiedenen zuweisbaren Steuerungen des n52 bezeichnet. Jede Taste ist mit einem Zuweisungspunkt versehen, ebenso jede Richtung bei den Richtungstasten, der Bildlauf nach oben, der Bildlauf nach unten, die Mausrad-Taste und die beiden Daumentasten. Jeder Zuweisungspunkt ist mit einer Beschreibung der Aktion versehen, die von der Steuerung ausgelöst wird. Wenn Sie auf einen Zuweisungspunkt klicken, wird die entsprechende Steuerung im Popup-Menü Trigger zur Bearbeitung ausgewählt.

No Device Found (Kein Gerät gefunden)
Dieser Hinweis wird angezeigt, wenn die Software keinen angeschlossenen n52 an Ihrem Mac erkennt. Sie können jedoch auch dann Profile erstellen, wenn der n52 nicht am Computer angeschlossen ist. Wenn der Controller angeschlossen ist, aber vor der Software nicht erkannt wird, trennen Sie den Controller und schließen Sie ihn dann erneut an.

Geräte-Auswahlfeld
Oben rechts in der Benutzeroberfläche befindet sich das Geräte-Auswahlfeld. Betätigen Sie den Pfeil, um Einstellungen für einen anderen Controller zu bearbeiten.

Zuweisungsfunktionen
Im Fensterbereich der Zuweisungsfunktionen kann der Benutzer Steuerungen bearbeiten und das Profil einer Anwendung zuweisen.

Target (Ziel)
Im Popup-Menü Target (Ziel) wird die Anwendung aufgelistet, deren Profil gerade angezeigt wird.



Außerdem enthält das Popup-Menü Target die Funktionen zur Auswahl der Anwendung, der ein Profil zugewiesen werden soll, und zum Exportieren und Importieren von Profilen.

1. Global Settings (Allgemeine Einstellungen): Dies ist ein spezielles Profil, das verwendet wird, wenn der ausgeführten Anwendung kein eigenes Profil zugewiesen ist. Das Profil Global Settings (Allgemeine Einstellungen) ist im Gegensatz zu allen anderen Profilen keiner bestimmten Anwendung zugewiesen.
2. New Settings… (Neue Einstellungen): Mit dem Eintrag New Settings (Neue Einstellungen) erstellen Sie ein neues Profil für eine neue Anwendung. Sie werden gefragt, ob Sie mit einem leeren Profil beginnen, die Allgemeinen Einstellungen kopieren oder das Profil kopieren möchten, das beim Wählen der Option New (Neu) geöffnet war. Außerdem werden Sie zur Auswahl einer Anwendung aufgefordert, der Sie das Profil zuweisen möchten.
3. Import Settings... (Einstellungen importieren): Mit Import Settings (Einstellungen importieren) laden Sie ein Profil, das zuvor mit Export Settings (Einstellungen exportieren) gespeichert wurde.
4. Export Settings... (Einstellungen exportieren): Mit Export Settings (Einstellungen exportieren) speichern Sie das aktuelle Profil als Datei. Die Datei kann dann mit NAPS an andere Benutzer versendet werden, die Ihre Einstellungen dann verwenden, bearbeiten und anzeigen können.
5. Rename Settings... (Einstellungen umbenennen): Mit Rename Settings (Einstellungen umbenennen) können Sie den Namen eines Profils ändern.
6. Remove Settings... (Einstellungen entfernen): Mit Remove Settings (Einstellungen entfernen) wird das aktuelle Profil gelöscht.
7. Profiles by name (Profile nach Namen): Der letzte Teil des Menüs besteht aus einer Liste der vorhandenen Profile. Wenn Sie im Popup-Menü Target (Ziel) einen Profilnamen auswählen, wird das Profil zur Bearbeitung geöffnet.

Umschaltebene
Sie können die Umschaltebene mit dem Popup-Menü Shift State (Umschaltebene) oder durch Klicken auf die LED-Bilder in der Oberfläche ändern. Wenn Sie Steuerungen auf einer Umschaltebene programmieren, werden sie später nur auf derselben Umschaltebene aktiv. Im Popup-Menü Shift State (Umschaltebene) wird die aktuelle Umschaltebene angezeigt. Die Umschaltebene lässt sich außerdem an den aufleuchtenden LEDs am Controller und der Benutzeroberfläche ablesen.

Umschalter
Im Popup-Menü Trigger (Umschalter) wird die Steuerung angezeigt, die Sie gerade bearbeiten. Sie können zu einer anderen Steuerung wechseln, indem Sie sie im Popup-Menü Trigger auswählen, in der Oberfläche auf den Zuweisungspunkt der Steuerung klicken oder die entsprechende Controller-Taste drücken.

1. Tasten: Mit den Tasten 1-15 und der Durchlauftaste aktivieren Sie die eingestellte Aktion.
2. Mouse Wheel (Mausrad): Dem Mausrad können drei Aktionen zugewiesen werden: Eine Aktion wird ausgelöst, wenn das Rad noch oben gedreht wird, eine andere, wenn es nach unten gedreht wird und die dritte, wenn die Radtaste gedrückt wird. Das Drücken der Radtaste funktioniert so wie bei jeder anderen Controller-Taste. Das Drehen des Mausrads verhält sich wie das schnelle Drücken und Loslassen der Taste.
3. D-pad (Richtungstasten): Jede Richtung der Richtungstasten kann als eigene Taste behandelt werden. Wenn eine Diagonale gedrückt wird, aber keine Aktion programmiert ist, verhält sich die Software so, als ob beide benachbarte Richtungen gedrückt würden. Dadurch können Sie die Hauptrichtungen als Pfeiltasten programmieren, eine Diagonale drücken und die entsprechenden Pfeiltasten abrufen.

Aktion
Der von der Software erzielte Effekt, wenn eine auslösende Steuerung betätigt wird.

1. Do Nothing (Keine Aktion): Diese Steuerung ist ohne Funktion.
2. Type Keystroke (Tastenfolge eingeben): Durch das Betätigen der entsprechenden Steuerung werden die programmierten Tasten eingegeben.
3. Press Modifier Keys (Schalttasten drücken): Durch diese Aktion können Sie dem n52 eine oder mehrere Schalttasten zuordnen.
   Hinweis: Sie können Schalttasten nicht mit anderen Tastatur-Tasten kombinieren; eine Kombination mit der Tastenfolgen-Aktion ist jedoch möglich.
4. Open File or Folder (Datei oder Ordner öffnen): Hierdurch können Sie eine Steuerung zum Öffnen einer Datei, eines Ordners oder einer Anwendung definieren.
5. Run Macro (Makro ausführen): Hier können Sie einen Makro wählen, der beim Betätigen der auslösenden Steuerung ausgeführt wird.
6. Mouse Click (Mausklick): Diese Aktion führt in der Software einen Mausklick an der aktuellen Mausposition aus.
7. Double-Click (Doppelklicken): Entspricht dem Mausklick, wobei jedoch ein Doppelklick erfolgt.
8. Triple-Click (Dreifachklicken): Entspricht dem Mausklick, wobei jedoch ein Dreifachklick erfolgt.
9. Click Lock (Klicksperre): Schaltet den Status der Maustaste um.
   Hinweis: Bei den aktuellen Versionen von Mac OS X wird der Mausklick aufgehoben, sobald der Mauszeiger von einem anderen Gerät (meist der Maus) verschoben wird.
10. Shift State (Umschaltebene): Durch die Wahl einer Umschaltebene als Aktion wechselt der Controller auf die Umschaltebene, wenn die auslösende Steuerung gedrückt gehalten wird.

11. Hold Shift State (Umschaltebene halten): Durch diese Aktion wechselt der Controller in die entsprechende Umschaltebene, wenn die Steuerung betätigt wird. Der Controller verbleibt auf der Umschaltebene, bis die entsprechende Steuerung erneut betätigt wird.
12. Scroll Direction (Bildlaufrichtung): Hierdurch wird ein Bildlauf in der gewählten Richtung durchgeführt.

Action - Type Keystroke (Aktion - Taste eingeben)
Wenn als Aktion Type Keystroke gewählt wird, haben Sie zwei zusätzliche Möglichkeiten.

Keystroke (Taste)
In das Feld Keystroke (Taste) geben Sie die Taste ein, die für die Aktion Type Keystroke (Taste eingeben) simuliert werden soll. Markieren Sie dieses Feld, und drücken Sie die gewünschte Taste. Sie können auch Schalttasten hinzufügen, indem Sie die beim Drücken der Taste die gewünschte Schalttaste gedrückt halten.

Frequency (Frequenz)
Im Popup-Menü Frequency (Frequenz) wird festgelegt, wie oft der Tastendruck an das System geleitet wird.

1. Once (Einmal): Das System reagiert wie bei einem einmaligen Drücken der Taste. Die Tastenbetätigung wird nicht erneut gemeldet, bis der Benutzer die Steuerung loslässt und erneut betätigt.
2. Hold Down (Gedrückt halten): Solange die auslösende Steuerung gedrückt gehalten wird, meldet die Software eine gedrückt gehaltene Taste an das System.
3. N times/sec (n mal/Sek.): Die Software meldet, dass die Taste gedrückt und sehr schnell wieder losgelassen wird.
4. Every N seconds (alle n Sekunden): Die Software meldet, dass die Taste wie aufgelistet gedrückt und wieder losgelassen wird, und zwar alle n Sekunden einmal.

Action - Press Modifier Keys (Aktion: Schalttasten betätigen)
Wenn die Aktion Press Modifier Keys (Schalttasten betätigen) gewählt wird, können Sie zusätzlich wählen, welche Schalttasten gedrückt werden. Wählen Sie die Schalttasten aus, die gedrückt werden sollen, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche klicken.



Action - Open File or Folder (Aktion: Datei oder Ordner öffnen)
Wenn Sie die Aktion Open File (Datei öffnen) oder Open Folder (Ordner öffnen) wählen, können Sie außerdem festlegen, was geöffnet werden soll. Klicken Sie auf Item to Open (Zu öffnendes Element), um eine Standard-Dateiauswahl zu öffnen. Klicken Sie dann auf das Element, das geöffnet werden soll, wenn die auslösende Steuerung betätigt wird.

Action - Run Macro (Aktion: Makro ausführen)
Wenn Sie die Aktion Run Macro (Makro ausführen) wählen, können Sie das auszuführende Makro erstellen oder auswählen.

Popup-Menü Macro (Makro)
Im Popup-Menü Macro (Makro) legen Sie die Makro-Verwaltung fest.

1. No Macro Selected (Kein Makro ausgewählt): Dies ist die Standardeinstellung. Es wurde noch kein Makro ausgewählt. Sie können diese Option nicht wählen; sie soll Sie darauf hinweisen, dass Sie ein Makro auswählen müssen.
2. New Macro… (Neues Makro): Hierdurch wird das Dialogfeld Edit Macro (Makro bearbeiten) leer geöffnet, so dass Sie ein neues Makro eingeben können.
3. Edit Macro… (Makro bearbeiten): Hierdurch wird im Dialogfeld Edit Macro (Makro bearbeiten) das aktuelle Makro zur Bearbeitung geöffnet.
4. Delete Macro… (Makro löschen): Hierdurch wird das aktuelle Makro gelöscht.
5. Macros by Name (Makros nach Namen): In diesem Popup-Menü werden die vorhandenen Makros nach Namen geordnet aufgelistet. Wenn Sie ein Makro auswählen, wird es für diese Aktion festgelegt.

Action - Mouse Click (Aktion: Mausklick)
Wenn Sie eine Mausklickaktion wählen, können Sie zusätzlich die Schalttasten bestimmen, die gleichzeitig an das System gemeldet werden sollen. Wählen Sie die Schalttasten aus, die gedrückt werden sollen, indem Sie auf die entsprechende Schaltfläche klicken.

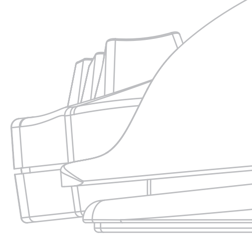
Action - Scroll Direction (Aktion: Bildlaufrichtung)
Wenn Sie eine Bildlaufaktion auswählen, haben Sie zwei Möglichkeiten.

Bildlaufgeschwindigkeit
Im Popup-Menü Scroll Speed (Bildlaufgeschwindigkeit) können Sie festlegen, wie weit der Bildlauf durchgeführt werden soll, wenn diese Aktion aktiviert wird.

Frequency (Frequenz)
Im Popup-Menü Frequency (Frequenz) wird festgelegt, wie oft der Tastendruck an das System geleitet wird. Es verhält sich genauso wie die Frequenzoption der Aktion Type Keystroke (Taste eingeben).

Dialogfeld Edit Macro (Makro bearbeiten)
Im Dialogfeld Edit Macro (Makro bearbeiten) bearbeiten Sie die Makros, die Sie verwenden möchten.

1. Macro Name (Makroname): Makros müssen mit Namen versehen werden, um sie voneinander zu unterscheiden. Geben Sie den Namen hier ein.
2. Key Speed (Tastengeschwindigkeit): Die Tastengeschwindigkeit ist die Zeit zwischen den gemeldeten Tastenbetätigungen. Wenn der Makro wiederholt wird, ist sie außerdem die Zeit zwischen zwei Tastenbetätigungen.
3. Clear (Löschen): Löscht die aufgezeichneten Tasteneingaben für diesen Makro.
4. Keystroke List (Tastendruckliste): Liste der Tastenbetätigungen, die die Software bei Ausführung dieses Makros an das System meldet. Sie können ein Feld auswählen und eine Taste drücken, um die Taste an dieser Position zu ersetzen. Sie können vom Makro Schalttasten an das System melden lassen, indem Sie sie zusammen mit der zu meldenden Taste drücken.
5. Repeat until released (Wiederholen bis losgelassen): Wenn dieses Feld aktiviert ist, startet das Makro neu, wenn die auslösende Steuerung weiterhin gedrückt wird. Wenn dieses Feld nicht aktiviert ist, hält das Makro an, sobald es das Ende der Tastaturbetätigungsliste erreicht hat, auch wenn die auslösende Steuerung weiterhin gedrückt wird.



GLOSSAR

Aktion
Der von der Software erzielte Effekt, wenn eine auslösende Steuerung betätigt wird.

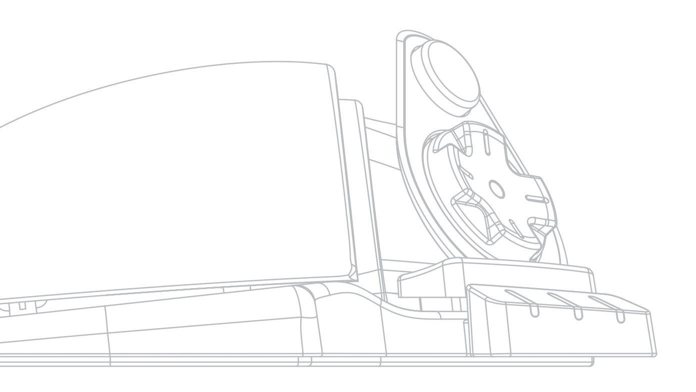
Zuweisungspunkt
Ein Zuweisungspunkt ist eine Taste auf der Software-Oberfläche, die für eine einzige physische Steuerung auf dem n52 steht. Klicken Sie auf einen Zuweisungspunkt, um ihn zur Programmierung auszuwählen.

Makro
Ein Makro ist eine Reihe von Tastenbetätigungen, die der Reihe nach abgespielt werden.

Profil
Ein Profil ist eine Reihe von Zuordnungen zwischen auslösenden Steuerungen und Aktionen. Die meisten Profile sind mit einer bestimmten Anwendung verknüpft. Global Settings (Allgemeine Einstellungen) ist ein spezielles Profil, das für Anwendungen gilt, denen kein eigenes Profil zugewiesen ist.

Umschaltebene
Umschaltebenen sind eine Möglichkeit, einer Taste auf dem n52 mehrere Funktionen zuzuweisen. Es stehen vier Umschaltebenen zur Verfügung:
Normal, Rot, Grün und Blau. Wenn keine LEDs aufleuchten, ist die normale Umschaltebene gegeben. Eine LED der entsprechenden Farbe zeigt die anderen Umschaltebenen an. Sie können mit beliebigen Steuerungen des n52 Umschaltebenen aktivieren. Die Umschaltebenen können aktiv sein, solange die Steuerung gedrückt gehalten wird, oder mit der Steuerung an- und ausgeschaltet werden. Die Steuerungen können auf jeder Umschaltebene verschiedene Funktionen besitzen. Im Normalmodus zum Beispiel kann button 01 als Buchstabe a auf der Tastatur fungieren, während button 01 auf der blauen Umschaltebene ein Makro ausführt.

Umschalter
Ein Umschalter ist eine Steuerung am n52, mit der eine Aktion ausgelöst wird.



Rechtliche Hinweise

FCC-Erklärung

ERKLÄRUNG DER KONFORMITÄT MIT DEN VORSCHRIFTEN FÜR DIE ELEKTROMAGNETISCHE VERTRÄGLICHKEIT
Wir, Belkin Corporation, eine Gesellschaft mit Sitz in 501 West Walnut Street, Compton, CA 90220, USA, erklären hiermit in alleiniger Verantwortung, dass dieser Artikel Nr.

F8GFPC100

auf den sich diese Erklärung bezieht:
im Einklang mit Teil 15 der FCC-Regelungen steht. Bei Inbetriebnahme ist Folgendes zu beachten: (1) Dieses Gerät darf keine schädigenden Störungen verursachen und (2) dieses Gerät muss jede Störung annehmen, einschließlich der Störungen, die einen unerwünschten Betrieb auslösen können.

CE-Konformitätserklärung
Wir, Belkin, erklären hiermit in alleiniger Verantwortung, dass der Artikel F8GFPC100, auf den sich diese Erklärung bezieht, in Einklang mit der Fachgrundnorm Störaussendung EN55022 1998, der Fachgrundnorm Störfestigkeit EN55204:1998 und der EU-Niederspannungsrichtlinie steht.

Hinweis: *Wenn der Host-Computer während der Verwendung dieses Produkts nicht mehr reagiert, kann dies auf elektrostatische Entladungen zurückzuführen sein. Bitte folgen Sie zur Problembehebung den folgenden Schrittanweisungen:*

- *Lösen Sie das USB-Kabel vom Computer.*
- *Schließen Sie die Software-Anwendung im Computer (oder starten Sie den Computer nötigenfalls neu) und*
- *Schließen Sie das USB-Kabel wieder an den Computer an.*

Eingeschränkte lebenslange Produktgarantie durch Belkin Corporation
Belkin Corporation gewährleistet hiermit, dass dieses Produkt während seiner gesamten Lebensdauer keine Verarbeitungs- und Materialfehler aufweisen wird. Bei Feststellung eines Fehlers wird Belkin das Produkt nach eigenem Ermessen entweder kostenlos reparieren oder austauschen, sofern es während des Garantiezeitraums ausreichend frankiert an den autorisierten Belkin-Händler zurückgegeben wird, bei dem es erworben wurde. Ein Kaufnachweis kann verlangt werden.

Diese Garantie erstreckt sich nicht auf die Beschädigung des Produkts durch Unfall, missbräuchliche, unsachgemäße oder fehlerhafte Verwendung oder Anwendung. Ebenso ist die Garantie unwirksam, wenn das Produkt ohne schriftliche Genehmigung durch Belkin verändert oder wenn eine Belkin-Seriennummer entfernt oder
unkenntlich gemacht wurde.
DIE VORSTEHENDEN GARANTIEBEDINGUNGEN UND RECHTSBEHELFE SCHLIESSEN ALLE ANDEREN GEWÄHRLEISTUNGEN UND RECHTSBEHELFE - OB MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH, AUSDRÜCKLICH ODER KONKLUDENT - AUS UND TRETEN AN DEREN STELLE. BELKIN ÜBERNIMMT INSBESONDERE KEINERLEI KONKLUDENTE GEWÄHRLEISTUNGEN, U.A. AUCH KEINE GEWÄHRLEISTUNG DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK ODER DER HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT.
Kein Händler, Bevollmächtigter bzw. Vertreter oder Mitarbeiter von Belkin ist befugt, diese Gewährleistungsregelung in irgendeiner Weise abzuändern oder zu ergänzen.
BELKIN HAFTET NICHT FÜR KONKRETE, BESONDERE, DURCH ZUFALL EINGETRETENE ODER FOLGESCHÄDEN AUFGRUND DER VERLETZUNG EINER GEWÄHRLEISTUNG ODER NACH MASSGABE EINER ANDEREN RECHTSLEHRE (U.A. FÜR ENTGANGENE GEWINNE, AUSFALLZEITEN, GESCHÄFTS- ODER FIRMENWERTEINBUSSEN BZW. DIE BESCHÄDIGUNG, NEUPROGRAMMIERUNG ODER WIEDERHERSTELLUNG VON PROGRAMMEN ODER DATEN NACH SPEICHERUNG IN ODER NUTZUNG IN VERBINDUNG MIT BELKIN-PRODUKTEN).
Da in manchen Ländern der Ausschluss oder die Beschränkung der Haftung für durch Zufall eingetretene oder Folgeschäden bzw. ein Ausschluss konkludenter Gewährleistungen nicht zulässig ist, haben die vorstehenden Beschränkungen und Ausschlussregelungen für Sie möglicherweise keine Gültigkeit. Diese Garantie räumt Ihnen spezifische Rechte ein, die von Land zu Land unterschiedlich ausgestaltet sein können.

nostromo

SpeedPad nS2

BELKIN®

Belkin Components, Ltd.
+44 (0) 1933 35 2000
Rushden, Großbritannien

Belkin B.V.
+31 (0) 20 654 7300
Schiphol-Rijk, Niederlande

Belkin GmbH
+49 (0) 89 143405 0
Munich, Deutschland

Belkin Technischer Support
Europa: 00 800 223 55 460

P74289de